

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **9. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Berdasarkan prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg & Gall, penelitian ini berawal dari pengumpulan data dan analisis informasi yang kemudian menjadi dasar pembuatan model permainan. Model permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan permainan sederhana yang ditujukan untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan gerak pada siswa kelas kelas bawah.

Koordinasi mata, tangan, dan kaki ini sangat berperan dalam perkembangan gerak motorik kasar dan halus pada anak. Dengan kemampuan koordinasi mata dan tangan yang baik, maka anak dapat melakukan kegiatan motorik halus seperti menulis, menggambar, menggunting kertas, mengikat tali sepatu, dll. Sedangkan koordinasi antara mata dan kaki berguna dalam kemampuan motorik kasar anak, seperti melompat, berlari, dll. Sehingga apabila

kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki anak berkembang optimal, maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang tangkas dan gesit. Ketepatan gerak merupakan koordinasi dari tubuh yang saling terhubung untuk menghasilkan sebuah keberhasilan gerak atau ketepatan tujuan gerak. Dengan kemampuan ketepatan gerak yang baik maka anak dapat melakukan gerak motorik seperti melempar atau menangkap suatu benda atau melakukan gerak secara benar tanpa ada pengulangan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di beberapa SD Negeri di Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung pada saat studi pendahuluan, rata-rata pembelajaran fisik/motorik pada siswa kelas bawah yang dilakukan adalah senam, jalan sehat, dan bermain bebas dengan alat/fasilitas di halaman gedung dengan diawasi guru. Aktivitas permainan yang sudah terstruktur dan telah memiliki tujuan khusus hampir tidak pernah dilaksanakan. Oleh karena itu, untuk memperkaya variasi permainan dan untuk membantu guru dalam mengajar siswa dengan berbagai jenis kegiatan yang mendukung perkembangan fisik/motorik anak, maka penelitian ini berusaha untuk mengembangkan model-model permainan sederhana yang berfokus pada pengembangan aspek koordinasi dan ketepatan gerak pada siswa.

Pengembangan model aktivitas jasmani untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah ini dilakukan melalui permainan sederhana. Rancangan produk awal permainan sederhana tersebut terdiri dari tujuh permainan, yaitu : (1) permainan seimbangan bola, (2) permainan lembarung, (3) permainan bola bowling, (4) permainan kapal pecah, (5)

permainan jaring laba-laba, (6) permainan bambu air, (7) permainan bola poin. Rancangan produk awal yang telah tersusun ini memerlukan validasi dari para pakar untuk menentukan kelayakan produk sebelum dapat diujicobakan di lapangan.

Validasi dilakukan pada tiga pakar yaitu: (1) pakar bidang permainan anak usia dini oleh Dr. Ria Lumintuarso, M.Si. Aifo, (2) pakar pendidikan jasmani dan kesehatan anak usia dini oleh Dr. Widiyanto. M.Kes, dan (3) pakar pendidikan anak usia dini (guru SD) oleh Suprapti, S.Pd. Para ahli melakukan validasi dengan cara mengisi skala nilai yang telah disusun oleh peneliti. Rentang evaluasi meliputi SKS = sangat tidak sesuai (1), KS = Kurang sesuai (2), CS = Cukup sesuai (3), S = Sesuai (4), SS = Sangat sesuai (5), apabila muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam rentang evaluasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (✓) pada kolom kategori yang sesuai.

Hasil proses validasi ahli menilai draf awal dengan menggunakan skala nilai sebagai bahan acuan guna menentukan kelayakan model, hasil masing-masing item observasi dijumlahkan lalu total nilainya dikonversikan untuk mengetahui kategorinya.

#### **a. Data hasil validasi ahli materi**

Validasi materi dilakukan untuk memperoleh data kelayakan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana, serta masukan dan saran yang berkaitan dengan materi yang diterapkan. Hasil penilaian ahli materi berupa skor atau nilai yang dimasukkan ke

dalam angket penilaian untuk ahli materi. Hasil penilaian ahli materi untuk masing-masing jenis permainan sederhana dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil validasi ahli materi

No	Klasifikasi	Skor tiap jenis permainan sederhana						
		seimbangkan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin
1.	Model mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5
2.	Model sesuai dengan tujuan penelitian	5	4	4	5	4	5	4
3.	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek	4	4	4	4	4	5	4
4.	Pelaksanaan permainan mudah dipahami	5	4	4	4	5	5	4
5.	Model menarik untuk antusias belajar siswa	5	5	5	4	5	4	5
6.	Gambar dan tampilan buku mudah dipahami	4	4	4	5	4	4	4
7.	Gambar menyampaikan materi model permainan	4	5	5	5	4	4	5
8.	Permainan dalam kategori sederhana dari aspek alat, peraturan dan lapangan	4	5	5	5	5	4	5
9.	Petunjuk pelaksanaan mudah untuk dibaca	4	4	4	4	4	5	5
10.	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian/pembelajaran siswa	4	4	5	5	5	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>44</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>44</b>	<b>46</b>	<b>46</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,4</b>	<b>4,4</b>	<b>4,5</b>	<b>4,6</b>	<b>4,4</b>	<b>4,6</b>	<b>4,6</b>
<b>Kategori</b>		<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 4, dapat dikatakan bahwa pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan sangat baik dari aspek materinya untuk setiap jenis atau model permainan. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori nilai yang diperoleh oleh masing-masing jenis permainan yaitu nilai A. Akumulasi hasil penilaian ahli materi sebagai berikut:

Tabel 9. Akumulasi hasil validasi ahli materi

Jenis permainan sederhana							Total skor	Rata-rata
seimbangan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin		
4,4	4,4	4,5	4,6	4,4	4,6	4,6	31.5	4,50

Berdasarkan akumulasi hasil penilaian ahli materi, diperoleh nilai sebesar 4,50 maka panduan praktis pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan **sangat baik** dari aspek materinya sehingga layak untuk diujicobakan.

Ahli materi memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan penjelasan mengenai media permainan dalam setiap jenis permainan sederhana dalam buku panduan tersebut. Tujuannya untuk menjelaskan dan mempermudah pembaca untuk memahami fungsi dan cara kerja peralatan yang dibutuhkan dari masing-masing jenis permainan sederhana. Komentar secara umum dari ahli materi adalah model dapat diujikan.

**b. Data hasil validasi ahli media**

Validasi media dilakukan untuk memperoleh data kelayakan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana, serta masukan dan saran yang berkaitan dengan media permainan sederhana. Hasil penilaian ahli media berupa skor atau nilai yang dimasukkan ke dalam angket penilaian untuk ahli media. Hasil penilaian ahli media untuk masing-masing jenis permainan sederhana dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 10. Hasil validasi ahli media**

No	Klasifikasi	Skor tiap jenis permainan sederhana						
		seimbangkan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin
1.	Model mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5
2.	Model sesuai dengan tujuan penelitian	5	4	4	5	4	5	4
3.	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek	4	4	4	4	4	5	4
4.	Pelaksanaan permainan mudah dipahami	5	4	4	4	5	5	4
5.	Model menarik untuk antusias belajar siswa	5	5	5	4	5	4	5
6.	Gambar dan tampilan buku mudah dipahami	4	5	4	4	4	4	4
7.	Gambar menyampaikan materi model permainan	4	4	5	4	4	4	5
8.	Permainan dalam kategori sederhana dari aspek alat, peraturan dan lapangan	4	5	5	5	5	4	5
9.	Petunjuk pelaksanaan mudah untuk dibaca	4	4	4	4	4	5	5
10.	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian/pembelajaran siswa	4	4	5	5	5	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>44</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>44</b>	<b>44</b>	<b>46</b>	<b>46</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,4</b>	<b>4,4</b>	<b>4,5</b>	<b>4,4</b>	<b>4,4</b>	<b>4,6</b>	<b>4,6</b>

<b>Kategori</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>
-----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tabel 6, dapat dikatakan bahwa pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan sangat baik dari aspek medianya untuk setiap jenis atau model permainan. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori nilai yang diperoleh oleh masing-masing jenis permainan yaitu nilai A. Akumulasi hasil penilaian ahli media sebagai berikut:

Tabel 11. Akumulasi hasil validasi ahli media

<b>Jenis permainan sederhana</b>							<b>Total skor</b>	<b>Rata-rata</b>
seimbangan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin		
4,4	4,4	4,5	4,4	4,4	4,6	4,6	<b>31.3</b>	<b>4,47</b>

Berdasarkan akumulasi hasil penilaian ahli media, diperoleh nilai sebesar 4,47 maka panduan praktis pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan **sangat baik** dari aspek medianya sehingga layak untuk diujicobakan.

Ahli media memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut adalah beberapa masukan dari ahli media beberapa terhadap jenis permainan:

Tabel 12. Masukan Ahli Media Terhadap Permainan Sederhana

<b>Jenis Permainan</b>	<b>Masukan terhadap jenis permainan</b>
Seimbangan bola	-
Lembarung	1. Pemilihan karung yang digunakan 2. Karung dibuat warna-warni
Bowling	1. Gawang dibuat dari peralon/PVC dan dibuat warna-warni 2. Tinggi gawang disesuaikan ukuran bola

	3. Dipilih bola yang lebih masif atau padat
Kapal pecah	1. Hindari unsur traumatic/perhatikan segi keselamatan 2. Tinggi papan disesuaikan dengan tinggi jangkauan anak-anak
Jalan laba-laba	1. Bakiak dibuat yang menarik dan aman 2. Bakiak dibuat warna-warni untuk unsur menarik
Bambu air	1. Pemilihan bambu bisa diganti dengan peralon/PVC 2. PVC lebih ringan dan aman bagi anak-anak
Bola poin	A. Penggunaan material ban bekas bisa dipertimbangkan (dengan penambahan cat) B. Target bisa diatur ketinggiannya sebagai tingkat kesulitan

Komentar secara umum dari ahli media adalah draf model dapat dilanjutkan untuk digunakan pada uji skala kecil dan besar, dengan memperhatikan beberapa masukan yang telah disampaikan oleh ahli media.

### c. Data hasil validasi Pakar/Guru

Validasi Guru dilakukan untuk memperoleh data kelayakan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana, serta masukan dan saran yang berkaitan dengan permainan sederhana. Hasil penilaian ahli pendidikan usia dini berupa skor atau nilai yang dimasukkan ke dalam angket penilaian. Hasil penilaian ahli pendidikan usia dini untuk masing-masing jenis permainan sederhana dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 13. Hasil validasi ahli usia dini

No	Klasifikasi	Skor tiap jenis permainan sederhana						
		seimbangan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin
1.	Model mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5
2.	Model sesuai dengan tujuan penelitian	5	4	4	5	4	5	4
3.	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek	4	4	4	4	4	5	4
4.	Pelaksanaan permainan mudah dipahami	5	4	4	4	5	5	4



5.	Model menarik untuk antusias belajar siswa	5	5	5	4	5	4	5
6.	Gambar dan tampilan buku mudah dipahami	4	5	4	4	4	4	4
7.	Gambar menyampaikan materi model permainan	4	4	5	4	4	4	5
8.	Permainan dalam kategori sederhana dari aspek alat, peraturan dan lapangan	4	5	5	5	5	4	4
9.	Petunjuk pelaksanaan mudah untuk dibaca	4	5	4	4	4	5	5
10.	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian/pembelajaran siswa	4	4	5	5	5	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>44</b>	<b>44</b>	<b>46</b>	<b>45</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,4</b>	<b>4,5</b>	<b>4,5</b>	<b>4,4</b>	<b>4,4</b>	<b>4,6</b>	<b>4,5</b>
<b>Kategori</b>		<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli usia dini pada tabel 6, dapat dikatakan bahwa pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan sangat baik dari aspek medianya untuk setiap jenis atau model permainan. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori nilai yang diperoleh oleh masing-masing jenis permainan yaitu nilai A. Akumulasi hasil penilaian ahli pendidikan usia dini sebagai berikut:

Tabel 14. Akumulasi hasil validasi ahli pendidikan usia dini

Jenis permainan sederhana							Total skor	Rata-rata
seimbangan bola	lembarung	bowling	kapal pecah	jalan laba2	bambu air	bola poin		
4,4	4,5	4,5	4,4	4,4	4,6	4,5	<b>31,4</b>	<b>4,48</b>

Berdasarkan akumulasi hasil penilaian ahli media, diperoleh nilai sebesar 4,48 maka panduan praktis pengembangan model aktivitas

jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan **sangat baik** dari aspek medianya sehingga layak untuk diujicobakan.

Ahli pendidikan usia dini memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut adalah beberapa masukan dari ahli media beberapa terhadap jenis permainan:

Tabel 15. Masukan Ahli usia dini Terhadap Permainan Sederhana

Jenis Permainan	Masukan terhadap jenis permainan
Seimbangkan bola	-
Lembarung	Sesuaikan tinggi tiang dengan lemparan siswa
Bowling	Tinggi gawang disesuaikan ukuran bola
Kapal pecah	Perhatikan keselamatan
Jalan laba-laba	Bakiak dibuat yang menarik dan aman
Bambu air	Dibuat menyesuaikan anak dari segi keamanan
Bola poin	-

## 10. Hasil Uji Coba Produk

Setelah draf awal panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana mendapatkan validasi ahli materi dan media, serta direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli tersebut, maka

dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

### 1. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 2 guru SD di Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, yaitu di SD N Gondang Winangun dan SD N Katekan. Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru berupa skor atau nilai yang dimasukkan ke dalam angket penilaian untuk guru atau pakar. Hasil penilaian guru untuk draf pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil uji coba skala kecil

Guru /Pakar	Indikator												Total skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Guru 1	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5	53	4,42
Guru 2	5	3	4	5	3	3	3	3	4	3	4	4	44	3,67

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil pada tabel 9, dapat diketahui bahwa draf pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah yang dikembangkan oleh peneliti mendapat tanggapan positif dari guru atau pakar. Rata-rata skor hasil ujicoba kelompok kecil sebesar 4,42 dengan kriteria sangat baik, dan 3,67 dengan kriteria baik. Apabila diakumulasikan, rata-rata skor hasil uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Akumulasi skor hasil uji coba skala kecil

Guru 1	Guru 2	Total skor	Rata-rata skor
4,42	3,67	8,09	4,045

Berdasarkan data tersebut, maka skor hasil uji coba skala kecil sebesar 4,045 dengan **kriteria baik**. Dari hasil tersebut, produk yang akan dihasilkan peneliti layak untuk dilanjutkan ke uji coba skala besar. Adapun masukan dari guru terhadap model adalah menambahkan pengaturan barisan dalam panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana.

## 2. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar dilakukan terhadap 3 guru SD di Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, yaitu di SD N Petirrejo, SD N Dlimoyo dan SD N Manggong. Uji coba skala besar ini bertujuan untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan setelah dilakukan revisi pasca uji coba skala kecil. Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru berupa skor atau nilai yang dimasukkan ke dalam angket penilaian untuk guru atau pakar. Hasil penilaian guru untuk draf pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil uji coba skala besar

Guru /Pakar	Indikator												Total skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Guru 1	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	54	4,5

Guru 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	<b>4,0</b>
Guru 3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	49	<b>4,08</b>

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 11, dapat diketahui bahwa draf pengembangan panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi, dan ketepatan untuk siswa kelas bawah yang dikembangkan oleh peneliti mendapat tanggapan positif dari guru atau pakar. Rata-rata skor hasil uji coba skala besar sebesar 4,5 dengan kriteria sangat baik, skor 4,0 dengan kriteria baik dan skor 4,08 dengan kriteria baik. Apabila diakumulasikan, rata-rata skor hasil uji coba skala besar adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Akumulasi skor hasil uji coba skala besar

Guru 1	Guru 2	Guru 3	Total skor	Rata-rata skor
4,5	4,0	4,08	12,58	4, 19

Berdasarkan data tersebut, maka skor hasil uji coba skala besar sebesar 4,19 dengan **kriteria baik**. Dari hasil tersebut, produk yang akan dihasilkan peneliti layak untuk dikembangkan dan dilanjutkan ke uji coba lapangan. Adapun masukan dari guru terhadap model adalah mempermudah rangkaian di awal pemanasan agar guru dan siswa tidak kesulitan dalam melakukan pemanasan.

### 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba produk skala kecil dan besar, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 25 siswa SD di

kecamatan Ngadirejo, Kab. Temanggung. Dalam uji coba lapangan ini, peneliti melakukan tes untuk mengukur koordinasi dan ketepatan siswa kelas bawah sebelum siswa belajar menggunakan permainan sederhana dan setelah menggunakan permainan sederhana. Tujuannya untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan koordinasi dan ketepatan sebelum dan setelah siswa diberikan materi menggunakan permainan sederhana. Pengambilan data dilakukan terhadap masing-masing variable, yaitu koordinasi dan ketepatan. Berikut hasil uji lapangan:

#### **a. Hasil Uji Tes Koordinasi**

Untuk mengetahui seberapa besar nilai presentase dan kategori koordinasi siswa kelas bawah, maka peneliti melakukan penilaian dengan tes koordinasi. Bentuk tes adalah lempar tangkap bola tenis. Tujuannya adalah untuk mengukur koordinasi mata dan tangan. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum siswa diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan permainan sederhana.

##### **1) Hasil *Pretest* Tes Koordinasi.**

Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui besar nilai presentase dan kategori koordinasi siswa kelas bawah dilakukan dengan tes lempar tangkap bola tenis. Tes tersebut dilakukan oleh 25 siswa. Masing-

masing siswa melakukan lemparan sebanyak 20 kali, terdiri dari lemparan menggunakan tangan kanan sebanyak 10 kali, dan lemparan menggunakan tangan kiri sebanyak 10 kali. Skor maksimal ideal dari *pretest* ini adalah 500.

Berdasarkan data hasil *pretest* (data terlampir) yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa jumlah skor yang diperoleh oleh 25 siswa sebesar 179. Dari data tersebut, kita dapat mengetahui presentase datanya sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{179}{500} \times 100\% = 35,8\%$$

Presentase kelayakan yang diperoleh pada saat *pretest* sebesar 35,8%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan melalui tabel penilaian kelayakan. Setelah diinterpretasikan, maka diperoleh hasil tes koordinasi siswa sebelum menerapkan model permainan sederhana yaitu 35,8 % berada dalam rentang 21%-40%, termasuk ke dalam kategori kurang layak. Maka dari itu, siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model permainan sederhana, dengan tujuan dapat meningkatkan koordinasi siswa. Setelah diterapkan model permainan sederhana tersebut, maka dilakukan tes akhir atau *posttest*.

## **2) Hasil *Posttest* Tes Koordinasi**

Setelah dilakukan *pretest* tes koordinasi, dan disimpulkan bahwa hasil *pretest* masih masuk dalam kategori kurang layak, maka dilakukan tindakan dengan menerapkan model permainan sederhana. Setelah diberikan tindakan, maka dilakukan tes akhir (*posttest*).

*Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada saat *pretest* yaitu 25 siswa. Data yang diperoleh dari 25 siswa sebesar 307. Dari data tersebut, kita dapat mengetahui presentase datanya sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{307}{500} \times 100\% = 61,4\%$$

Presentase kelayakan yang diperoleh pada saat *posttest* sebesar 61,4%. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan melalui tabel penilaian kelayakan. Setelah diinterpretasikan, maka diperoleh hasil tes koordinasi siswa setelah menerapkan model permainan sederhana yaitu 61,4 %. Persentase tersebut berada dalam rentang 61%-80%, termasuk ke dalam kategori layak. Berdasarkan presentase dan kategori yang diperoleh dalam *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil meningkat dari 35,8% menjadi 61,4%, dari kategori kurang layak meningkat menjadi kategori layak.

#### **b. Hasil Uji Tes Ketepatan**

Untuk mengetahui seberapa besar nilai presentase dan kategori ketepatan siswa kelas bawah, maka peneliti melakukan penilaian dengan tes ketepatan. Bentuk tes adalah menembakkan bola ke sasaran (*shooting*). Tujuannya untuk mengukur kemampuan dan kecakapan menembakkan bola ke sasaran. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum siswa diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah siswa diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan permainan sederhana.

##### **1) Hasil *Pretest* Tes Ketepatan**



Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui besar nilai presentase dan kategori ketepatan siswa kelas bawah dilakukan dengan tes menembakkan bola ke sasaran. Tes tersebut dilakukan oleh 25 siswa. Masing-masing siswa menendang bola ke arah sasaran yang sudah disediakan. Sasaran berupa gambar gawang, dengan angka-angka tertentu. Sasaran skor 1-5, skor maksimal 5. Asumsi skor maksimal setiap siswa 50, dikalikan jumlah peserta sebanyak 25 siswa. apabila tendangan dilakukan 10 kali, maka skor maksimal setiap siswa adalah 50. Jumlah maksimal skor ideal dari 25 siswa adalah 1.250.

Berdasarkan data hasil *pretest* (data terlampir) yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa jumlah skor yang diperoleh oleh 25 siswa sebesar 330. Dari data tersebut, kita dapat mengetahui presentase datanya sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{330}{1250} \times 100\% = 26,4\%$$

Presentase kelayakan yang diperoleh pada saat *pretest* sebesar 26,4%. Hasil tes koordinasi siswa sebelum menerapkan model permainan sederhana yaitu 26,4% berada dalam rentang 21%-40%, termasuk ke dalam kategori kurang layak. Maka dari itu, siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model permainan sederhana, dengan tujuan dapat meningkatkan ketepatan siswa. Setelah diterapkan model permainan sederhana tersebut, maka dilakukan tes akhir atau *post-test*.

## **2) Hasil *Post-test* Tes Ketepatan**

Setelah dilakukan *pretest* tes ketepatan, dan disimpulkan bahwa hasil *pretest* masih masuk dalam kategori kurang layak, maka dilakukan tindakan dengan menerapkan model permainan sederhana. Setelah diberikan tindakan, maka dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada saat *pretest* yaitu 25 siswa. Data yang diperoleh dari 25 siswa sebesar 538. Dari data tersebut, kita dapat mengetahui presentase datanya sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{528}{1250} \times 100\% = 42,24\%$$

Hasil tes ketepatan siswa setelah menerapkan model permainan sederhana yaitu 42,24% berada dalam rentang 41%-60%, termasuk ke dalam kategori cukup. Berdasarkan presentase dan kategori yang diperoleh dalam *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil meningkat dari 26,4% menjadi 42,24%, dari kategori kurang layak meningkat menjadi kategori cukup.

### c. Analisis Data

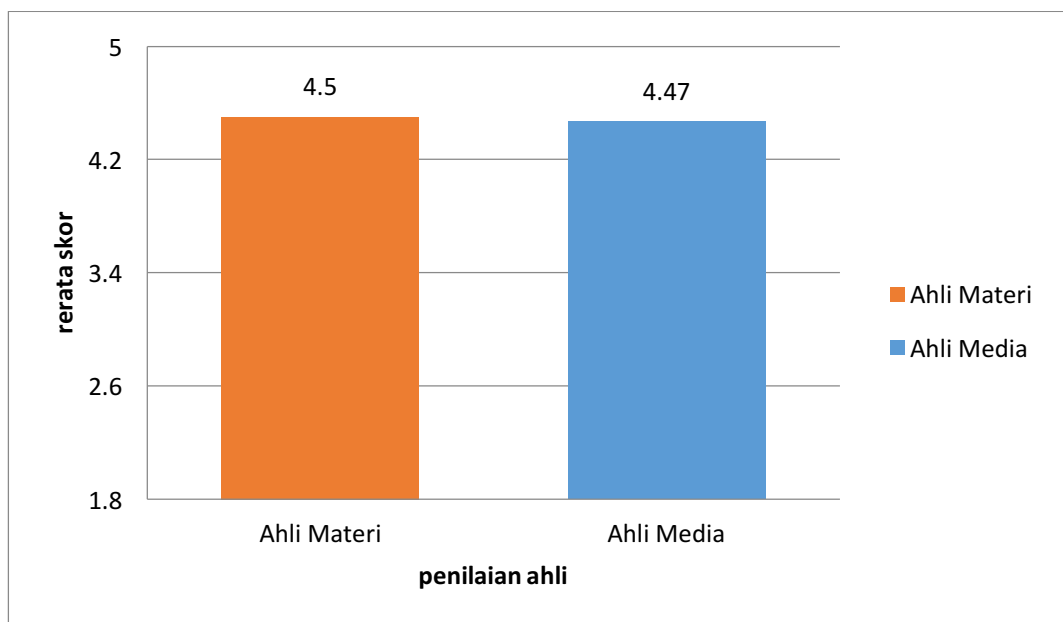
Data yang diperoleh pada tahap pengembangan produk berupa data hasil validasi ahli materi dan ahli media, data hasil uji coba produk dalam skala kecil dan skala besar, serta data hasil uji coba lapangan.

#### 1) Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Kriteria kelayakan produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah dinyatakan layak digunakan apabila berada pada rentang skor rata-rata  $> 2,6 - 3,4$  atau dengan kategori cukup. Instrumen

penilaian ahli materi dan ahli media masing-masing terdiri dari 10 butir pertanyaan. Skor tertinggi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 30, dan simpangan baku ideal (S<sub>Bi</sub>) adalah 6,67. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran konversi skor untuk ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi sebesar 4,50. Hasil validasi ahli media sebesar 4,47. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari masing-masing ahli berada di atas rentang skor tertinggi yaitu >4,2. Hasil validasi tersebut dapat dijelaskan melalui grafik berikut:



Gambar 3. Grafik hasil validasi ahli materi dan media

Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata skor akhir yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,5 dan ahli media sebesar 4,47 berada pada rentang  $X > \bar{X}_t + 1,8 \times S_{Bi}$  dengan rata-rata  $> 4,2$  dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk panduan praktis model aktivitas jasmani

melalui permainan sederhana yang dikembangkan oleh peneliti **sangat layak** untuk diujicobakan.

Secara kualitatif, ahli materi memberikan komentar bahwa produk dapat diujicobakan setelah ditambahkan materi sesuai dengan masukan dari ahli materi. Masukan ahli materi berupa penambahan penjelasan mengenai media permainan. Hal tersebut memang perlu ditambahkan untuk lebih memperjelas pemakaian dan cara kerja dari masing-masing material atau peralatan yang harus disediakan sesuai dengan jenis permainan sederhana, sehingga pembaca dan pengguna akan lebih memahami cara kerja dan cara penyusunan alat yang dibutuhkan dalam setiap permainan.

Ahli media memberikan komentar bahwa produk atau model dapat diujicobakan. Komentar secara umum dari ahli materi adalah draf model dapat dilanjutkan untuk digunakan pada uji skala kecil dan besar, dengan memperhatikan beberapa masukan yang telah disampaikan oleh ahli media. Adapun masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media berkaitan dengan variasi alat yang digunakan. Ahli media menekankan pada penggunaan alat yang *safety*, sehingga pengguna akan terhindar dari unsur traumatik. Selain itu, media yang digunakan harus dapat menarik perhatian pengguna, apalagi peralatan akan diterapkan untuk siswa kelas bawah, sehingga media perlu dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk menggunakannya.

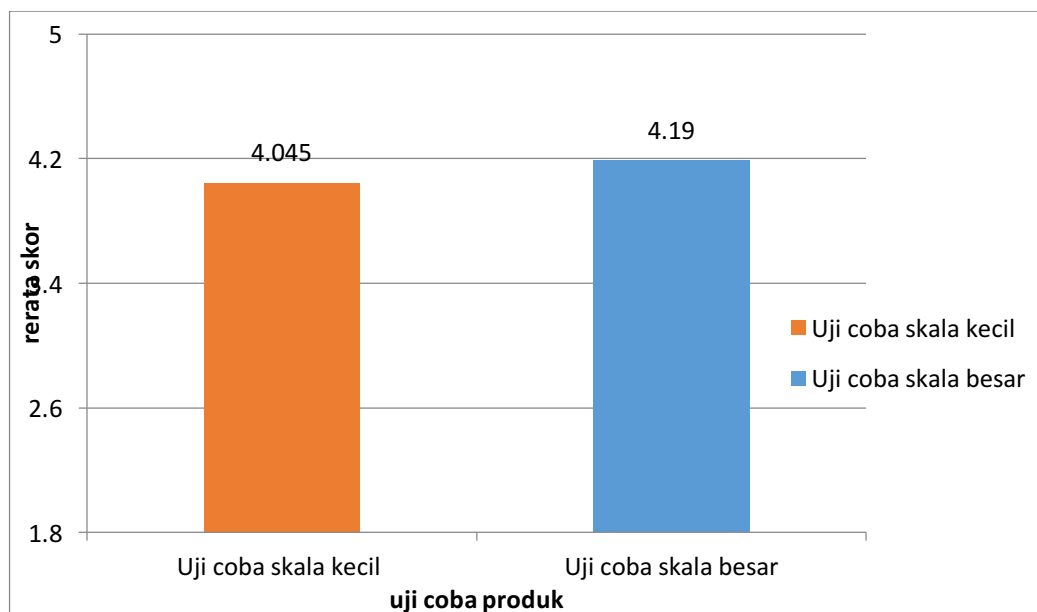
## **2) Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar**

Setelah draf awal panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana divalidasi oleh ahli materi dan media, serta direvisi

sesuai dengan masukan para ahli, maka dilakukan uji coba produk skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 2 guru SD di Kabupaten Temanggung, yaitu di SD N Gondang Winangun dan SD N Katekan. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 3 guru SD di Kabupaten Temanggung, yaitu di SD N Petirrejo, SD N Dlimoyo dan SD N Manggong.

Kriteria kelayakan produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi, ketepatan, daya tahan statis, dan kepemimpinan untuk siswa kelas bawah dinyatakan layak digunakan apabila berada pada rentang skor rata-rata  $> 2,6 - 3,4$  atau dengan kategori cukup. Instrumen penilaian dalam uji skala kecil dan skala besar masing-masing terdiri dari 12 butir pertanyaan. Skor tertinggi adalah 5, skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 36, dan simpangan baku ideal (S<sub>Bi</sub>) adalah 8. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran konversi skor pakar/guru dalam uji coba skala kecil dan besar.

Hasil uji coba skala kecil sebesar 4,045, sedangkan hasil uji coba skala besar diperoleh rata-rata sebesar 4,19. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil uji coba dalam skala kecil maupun skala besar berada pada rentang  $\bar{X}_t + (0,6 \times S_{Bi}) < X \leq \bar{X}_t + (1,8 \times S_{Bi})$  dengan rerata skor  $> 3,4 - 4,2$ . Hasil uji coba skala kecil dan besar dapat dijelaskan melalui grafik berikut:



Gambar 4. Grafik hasil uji coba produk

Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata skor akhir yang diperoleh uji skala kecil sebesar 4,045 dan uji skala besar sebesar 4,19 berada pada rentang  $\bar{X}_i + (0,6 \times SB_i) < X \leq \bar{X}_i + (1,8 \times SB_i)$  dengan rerata skor  $> 3,4 - 4,2$ , termasuk dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana yang dikembangkan oleh peneliti **layak** untuk diujicobakan di lapangan.

Para pakar dalam uji skala kecil maupun skala besar juga menambahkan beberapa komentar terhadap produk yang dikembangkan. Masukan tersebut berkaitan dengan rangkaian awal pada saat siswa melakukan pemanasan dan pengaturan barisan pada saat pemanasan. Pakar uji skala kecil memberi masukan untuk menambahkan pengaturan barisan dalam panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana. Pengaturan barisan bertujuan untuk mempermudah guru dalam

mengatur siswa selama melakukan pemanasan. Pakar uji skala besar memberikan masukan untuk mempermudah rangkaian di awal pemanasan agar guru dan siswa tidak kesulitan dalam melakukan pemanasan. Pakar uji skala besar juga meminta untuk memasukkan rangkaian awal pemanasan yang mudah dan sudah biasa dilakukan oleh siswa kelas bawah.

### 3) Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

#### a) Analisis hasil uji tes koordinasi

Hasil uji coba lapangan untuk variabel koordinasi diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 20. Hasil uji tes koordinasi

Jenis tes	Presentase	Kategori
<i>Pre test</i>	35,8%	Kurang layak
<i>Post test</i>	61,4%	Layak

Dari hasil uji tes koordinasi, diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana, koordinasi siswa termasuk dalam kategori kurang layak dengan presentase 35,8%. Sedangkan dari hasil uji koordinasi setelah diberikan perlakuan menggunakan model permainan sederhana, maka koordinasi siswa meningkat dari kategori kurang layak menjadi layak, dengan presentase akhir yaitu 61,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan koordinasi siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sederhana. Dari hasil uji tes koordinasi tersebut, kemudian

dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan paired sample t test menggunakan program SPSS. 21 for windows. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 21. Paired Samples Statistics tes koordinasi

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Xlpre	7.1600	25	1.14310	.22862
Xlpost	12.2800	25	1.59478	.31896

Tabel 22. Paired Samples Test koordinasi

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Xlpre - Xlpost	-5.12000	1.23558	.24712	-5.63002	-4.60998	-20.719	24	.000

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana sebesar 7,16 sedangkan nilai *posttes* atau nilai akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana adalah 12,28. Taraf signifikansi data (*2-tailed*) menunjukkan angka  $0,00 < 0,005$ , karena nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,00 kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji tes koordinasi sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan model permainan sederhana. Disimpulkan bahwa penerapan model aktivitas



jasmani melalui permainan sederhana dapat meningkatkan koordinasi siswa kelas bawah.

#### b) Analisis hasil uji tes ketepatan

Hasil uji coba lapangan untuk variabel ketepatan diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 23. Hasil uji tes ketepatan

Jenis tes	Presentase	Kategori
<i>Pre test</i>	24,6%	Kurang layak
<i>Post test</i>	42,24%	Cukup

Dari hasil uji tes koordinasi, diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana, ketepatan siswa termasuk dalam kategori kurang layak dengan presentase 24, 6%. Sedangkan dari hasil uji ketepatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model permainan sederhana, maka koordinasi siswa meningkat dari kategori kurang layak menjadi layak, dengan presentase akhir yaitu 42,24%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan ketepatan siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sederhana. Dari hasil uji tes koordinasi tersebut, kemudian dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan paired sample t test menggunakan program SPSS. 21 for windows. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 24. Paired Samples Statistics tes ketepatan

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 X2pre	13.2000	25	2.44949	.48990

X2post	21.1200	25	2.94845	.58969
--------	---------	----	---------	--------

Tabel 25. Paired Samples ketepatan

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	X2pre - X2post	-7.92000	2.28983	.45797	-8.86520	-6.97480	-17.294	.24	.000

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana sebesar 13,2 sedangkan nilai *posttes* atau nilai akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sederhana adalah 21,12. Taraf signifikansi data (*2-tailed*) menunjukkan angka  $0,00 < 0,005$ , karena nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji tes ketepatan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan model permainan sederhana. Disimpulkan bahwa penerapan model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana dapat meningkatkan ketepatan siswa kelas bawah.

## 11. Revisi Produk

### 1. Revisi Produk Ahli Materi dan Ahli Media

#### a. Revisi ahli materi

Pada tahap validasi, ahli materi memberikan penilaian melalui angket dan memberikan masukan untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Dalam draf awal pengembangan produk, belum disertakan penjelasan media permainan yang digunakan, sehingga ahli materi menyarankan untuk menambahkan penjelasan mengenai media permainan dalam setiap jenis permainan sederhana dalam buku panduan tersebut. Berikut tambahan materi mengenai penjelasan media permainan dalam setiap permainan sederhana yang dimasukkan dalam produk.

Tabel 26. Hasil revisi ahli materi

Jenis permainan	Peralatan/media	Penjelasan mengenai media permainan
Seimbangkan bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tali</li> <li>- Ring / Gelang Estafet (POA)</li> <li>- Bola plastik</li> <li>- Cone</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	Tali panjang $\pm$ 3meter digunakan untuk melilit ring, fungsinya untuk menarik ring secara bersamaan. Ring dapat menggunakan fasilitas Gelang Estafet (POA). Bola plastik yang digunakan adalah ukuran 4 atau 5, dapat juga memanfaatkan bola Voli. Selanjutnya menggunakan cone untuk menyangga/meletakkan bola sampai seimbang.
Lembarung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiang penyangga karung</li> <li>- Tali/Rafia</li> <li>- Karung / Goni</li> <li>- Bola Tennis/Tennis</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	Tiang penyangga karung pada permainan ini dapat memfungsikan Ring basket atau ranting pohon, dapat juga memfungsikan tiang lompat tinggi. Karung atau Goni dililitkan dengan tali agar bisa menggantung, dalam melilitkan tali diusahakan jangan terlalu kencang, hal ini dimaksudkan agar ketika dilempar bola oleh anak tidak terlalu susah terjatuh. Bola yang digunakan dalam permainan dapat menggunakan bola tenis lapangan atau bola tennis.
Bowling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bola Plastik</li> <li>- Gawang kecil (Modifikasi) / Segitiga mika (POA)</li> <li>- Botol bekas air mineral 600ml</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	Bola plastik yang digunakan dalam permainan ini adalah bola berukuran 5 berjumlah 2 buah. Gawang dalam permainan ini menggunakan paralon yang dimodifikasi berbentuk gawang kecil cara membuatnya adalah memotong paralon kecil 3 buah dan menyambung 3 paralon tersebut dengan menggunakan siku penyambung paralon. Gawang dalam permainan ini juga dapat memfungsikan

		<p>peralatan atletik kids yaitu segitiga mika POA sebagai gawang. Botol air mineral 600ml berjumlah 10, di isi air <math>\pm</math> 70ml agar botol bisa berdiri tidak mudah terjatuh. Pembatas pelemparan bola dapat menggunakan bilah, cone atau dapat membuat garis dengan menggunakan kapur.</p>
Kapal pecah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan kayu (4 meter)</li> <li>- Balok kayu atau kursi plastik kecil (6 buah)</li> <li>- Kertas huruf S A V E dan <i>White board</i> sebagai papan temple</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	<p>Papan kayu sepanjang 4 meter difungsikan untuk papan keseimbangan. Balok kayu digunakan sebagai pijakan, diusahakan memakai bahan yang ringan, dapat juga memfungsikan kursi kecil plastik jumlah kursi menyesuaikan jumlah anak yang bermain. Lalu menyiapkan 4 kertas berbentuk segi 4, masing-masing bertuliskan huruf (S), (A), (V) dan (E), kertas-kertas tersebut diberi selotip untuk ditempelkan di papan tempel setelah anak melakukan aktivitas memindah balok dengan bertumpu diatasnya dan papan keseimbangan. Papan temple bisa memanfaatkan tembok atau papan apapun sebagai media tempel.</p>
Jalan laba-laba	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bakiak yang di modifikasi</li> <li>- Tali / Rafia untuk jaring laba-laba</li> <li>- Kertas warna (merah dan biru)</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	<p>Bakiak yang digunakan dalam permainan ini terbuat dari kayu yang dipotong persegi dan diikat tali untuk ditarik sebagai penyeimbang ketika berjalan. Kertas warna biru dan merah atau warna-warna lain dipotong persegi sebagai penunjuk koordinasi kaki kanan dan kiri. Garis Start dan Finish dapat menggunakan bilah atau cone. Jaring laba-laba terbuat dari tali rafia yang dibentangkan dan ditali oleh bilah kayu. Permainan ini sangat mengandalkan kekompakan dan arahan dari ketua kelompok agar dapat melalui rintangan dengan benar.</p>
Bambu air	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bambu / PVC (Paralon)</li> <li>- Tempat air / Ember</li> <li>- Botol / Gelas air plastik</li> <li>- Cone</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	<p>Bambu/PVC dibelah menjadi setengah lingkaran dengan 5-7 ukuran (panjang yang berbeda-beda), fungsinya adalah untuk menghadapkan anak pada suatu kesulitan, agar anak dapat berfikir dan menemukan suatu pemecahan masalah. Tempat air dapat menggunakan ember atau sejenisnya. Botol air mineral yang digunakan adalah 3 botol ukuran 1500ml yang dipotong 1/4 bagian atas lalu bagian yang terpotong dibalik fungsinya sebagai corong air. Anak pertama menyalurkan air ketempat pembawa bambu dengan menggunakan gayung ukuran sedang.</p>

Bola poin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 ban bekas / Simpai</li> <li>- Tiang penyangga</li> <li>- Tempat Bola</li> <li>- Bola Tennis/Tennis</li> <li>- Cone</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>	Tiang penyangga ban pada permainan ini dapat memfungsikan Ring basket atau ranting pohon, dapat juga memfungsikan tiang lompat tinggi. Tempat bola dapat menggunakan tempat sampah plastik yang masih bersih atau diletakan diatas meja. Permainan ini menggunakan cone yang dipegang diatas kepala untuk menyalurkan bola keteman sebelah satu kelompoknya. Bola yang digunakan dalam permainan ini adalah bola tennis atau tenis lapangan.
-----------	--	--

#### b. Revisi Ahli Media

Pada tahap validasi, ahli media memberikan penilaian melalui angket dan memberikan masukan untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Ahli media menyarankan untuk mengganti beberapa peralatan yang digunakan. Ahli media menekankan pada penggunaan alat yang *savety*, sehingga pengguna akan terhindar dari unsur traumatik. Selain itu, media yang digunakan harus dapat menarik perhatian pengguna, dengan cara memberikan warna atau corak tertentu untuk lebih menarik pengguna, karena peralatan tersebut ditujukan untuk siswa kelas bawah sehingga mereka akan lebih tertarik apabila peralatan yang digunakan berwarna-warni. Berikut beberapa perubahan peralatan dalam setiap jenis permainan sederhana.

Tabel 27. Hasil revisi ahli media

Jenis permainan	Peralatan/media sebelum revisi	Peralatan/media setelah revisi
Seimbangkan bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tali</li> <li>- Ring</li> <li>- Bola plastic</li> <li>- botol air minum mineral bekas 1.500 ml</li> <li>- <i>Stop watch</i>, dan peluit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tali</li> <li>- Ring / Gelang Estafet (POA)</li> <li>- Bola plastik</li> <li>- Cone</li> <li>- <i>Stop watch</i> dan peluit</li> </ul>
Lembarung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiang penyangga karung</li> <li>- Tali/rafia</li> <li>- Karung/goni</li> <li>- Bola tenis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiang penyangga karung</li> <li>- Tali/Rafia</li> <li>- Karung / Goni</li> <li>- Bola Tennis/Tennis</li> </ul>

	- <i>Stopwatch</i> , dan peluit	- <i>Stop watch</i> dan peluit
Bowling	- Bola plastic - Gawang kecil (modifikasi) - Botol bekas air mineral 1500 ml - <i>Stopwatch</i> , dan peluit	- Bola Plastik - Gawang kecil (Modifikasi) / Segitiga mika (POA) - Botol bekas air mineral 600ml - <i>Stop watch</i> dan peluit
Kapal pecah	- Papan kayu (4 meter) - Balok kayu atau kursi plastik kecil (6 buah) - Kertas huruf S A V E dan <i>White board</i> sebagai papan temple - <i>Stop watch</i> dan peluit	- Papan kayu (4 meter) - Balok kayu atau kursi plastik kecil (6 buah) - Kertas huruf S A V E dan <i>White board</i> sebagai papan tempel - <i>Stop watch</i> dan peluit
Jalan laba-laba	- Bakiak yang di modifikasi - Tali / Rafia untuk jaring laba-laba - Kertas warna (merah dan biru) - <i>Stop watch</i> dan peluit	- Bakiak yang di modifikasi - Tali / Rafia untuk jaring laba-laba - Kertas warna (merah dan biru) - <i>Stop watch</i> dan peluit
Bambu air	- Bambu yang dibelah setengah lingkaran berbeda ukuran - Tempat air / ember - Botol air mineral bekas - <i>Stop watch</i> dan peluit	- Bambu / PVC (Paralon) - Tempat air / Ember - Botol / Gelas air plastik - Cone - <i>Stop watch</i> dan peluit
Bola poin	- Tiang penyangga ban - Tempat bola - Bola tenis/tonnis - <i>Stop watch</i> dan peluit	- 3 ban bekas / Simpai - Tiang penyangga - Tempat Bola - Bola Tenis/Tonnis - Cone - <i>Stop watch</i> dan peluit

## 2. Revisi Uji Coba Skala Kecil dan Besar

Pada tahap uji coba skala kecil dan besar, pakar atau guru memberikan penilaian melalui angket dan memberikan masukan untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Para pakar memberi masukan terkait dengan rangkaian awal pada saat siswa melakukan pemanasan dan pengaturan barisan pada saat pemanasan. Berikut adalah perubahan pengaturan barisan pada rangkaian awal pemanasan.

Tabel 28. Hasil revisi uji skala kecil dan besar

Rangkaian pemanasan sebelum revisi	Rangkaian pemanasan setelah revisi
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dibariskan dan saling berpasangan.</li> <li>2. Setiap anak berdiri pada garis yang telah ditentukan.</li> <li>3. Aba-aba/instruksi dipimpin oleh guru.</li> <li>4. Gerakan pertama <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cones</i> ketiga</li> <li>➤ Selanjutnya lari mundur kembali ke cone kedua dan dilanjutkan lari ke <i>cones</i> yang ketiga.</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cones</i> ketiga, lari kembali kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>5. Gerakan kedua <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cones</i> kedua</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cones</i> kedua anak melakukan gerakan peregangan sama teman pasangannya dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> kedua dilakukan kembali lari mundur ke cone pertama dan kembali lari sampai ke <i>cones</i> ketiga.</li> <li>➤ Sampai <i>cones</i> ketiga anak melakukan gerakan tarik-menarik sama teman pasangannya dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> ketiga lalu kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>6. Gerakan ketiga <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cones</i> kedua</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cones</i> kedua anak melakukan gerakan peregangan pada kaki secara bergantian dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> kedua dilakukan kembali lari mundur ke cone pertama dan kembali lari sampai ke <i>cones</i> ketiga.</li> <li>➤ Sampai <i>cones</i> ketiga anak melakukan gerakan sikap pesawat dengan kaki bergantian pasangannya dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> ketiga lalu anak kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>7. Gerakan keempat <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cones</i> kedua</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cones</i> kedua anak melakukan gerakan melompat sambil melakukan tepukan saat melompat sama teman pasangannya dengan 5 hitungan.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dibariskan 4 berbanjar.</li> <li>2. Setiap anak berdiri pada garis yang telah ditentukan.</li> <li>3. Aba-aba/instruksi dipimpin oleh guru.</li> <li>4. Gerakan pertama <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cone</i> ketiga</li> <li>➤ Selanjutnya lari mundur kembali ke <i>cone</i> kedua dan dilanjutkan lari ke <i>cones</i> yang ketiga.</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cone</i> ketiga, lari kembali kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>5. Gerakan kedua <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cone</i> ketiga</li> <li>➤ Selanjutnya lari mundur ke cone kedua dan melakukan lompat katak sampai ke cone ketiga</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cone</i> ketiga lalu kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>6. Gerakan ketiga <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cone</i> kedua</li> <li>➤ Anak melakukan gerakan lari ditempat sesuai hitungan dan aba-aba guru.</li> <li>➤ Setelah gerakan di <i>cone</i> kedua dilakukan kembali lari ke <i>cone</i> ketiga.</li> <li>➤ Sampai <i>cone</i> ketiga anak melakukan gerakan sikap pesawat dengan kaki bergantian pasangannya dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cone</i> ketiga lalu anak kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul> </li> <li>7. Gerakan keempat <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cone</i> ketiga</li> <li>➤ Setelah sampai pada <i>cone</i> ketiga anak melakukan gerakan melompat sambil melakukan tepukan saat melompat 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cone</i> ketiga dilakukan kembali lari ke garis start dan kembali ke barisan paling belakang</li> </ul> </li> <li>8. Gerakan kelima <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lari sampai <i>cone</i> ketiga</li> <li>➤ Sampai <i>cone</i> ketiga anak melakukan gerakan melompat sambil melakukan tepukan bersama teman sebelahnya 5 hitungan.</li> </ul> </li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> kedua dilakukan kembali lari mundur ke garis start dan kembali lari sampai ke <i>cones</i> ketiga.</li> <li>➤ Sampai <i>cones</i> ketiga anak melakukan gerakan melompat sambil melakukan tepukan saat berada di bawah sama teman pasangannya dengan 5 hitungan.</li> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cones</i> ketiga dilakukan anak kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Setelah gerakan pada <i>cone</i> ketiga dilakukan anak kembali lari kebarisan semula dengan barisan paling akhir.</li> </ul>
8.	9.

## 12. Kajian Produk Akhir

Draf awal produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana ini berkonsep permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulasi semangat belajar siswa kelas bawah secara sukarela, dengan secara tidak sadar mereka akan meningkatkan kinerja motorik pada tubuh mereka dengan bermain.

Menurut Alli Gipit (2017), Seiring bertambahnya usia anak, kinerja motorik berkembang. Kemampuan kinerja motorik memungkinkan anak-anak memproses informasi dalam menangani tugas tertentu secara efisien. Meskipun anak-anak mengembangkan keterampilan motorik dalam berbagai kegiatan fisik, namun, hal itu dapat dengan mudah dicapai ketika anak-anak melakukan kegiatan tersebut dengan sukarela sesuai dengan kemauan (antusias) mereka.

Permainan sederhana terdapat berbagai unsur gerakan yang manfaatnya dapat mengembangkan segala unsur keterampilan gerak, didalamnya ada unsur koordinasi, ketepatan, keseimbangan, kelincahan, kecepatan, dan lain-lain.



Suharjana (2013:148) bentuk metode meningkatkan koordinasi sebaiknya disesuaikan dengan pola gerak atau teknik yang akan dipelajari (sesuai cabang olahraga), latihan dilakukan dalam bentuk teknik dengan berbagai tingkat kesulitan dan berbagai situasi, latihan harus menarik dan menstimulasi agar meningkatkan motivasi dalam belajar berbagai keterampilan, peralatan yang digunakan bervariasi serta keterlibatan anggota tubuh terutama tungkai dan lengan kanan-kiri harus dilatih secara seimbang.

Sukadiyanto (2002: 102) Faktor yang dapat memengaruhi ketepatan yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri subjek sehingga dapat di kontrol oleh subjek itu sendiri, seperti koordinasi, ketajaman indera, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *ball feeling* dan ketelitian, serta kuat atau lemahnya suatu gerakan.

Menurut Suharjana dan Sukadiyanto dapat disimpulkan bahwa suatu keberhasilan untuk peningkatan gerak dapat timbul dari diri sendiri yang dilakukan secara fokus, antusias, tidak terbebani (sukarela), dengan belajar atau bermain dengan peralatan yang bervariasi serta keterlibatan semua anggota tubuh.

Permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan pada draf awal telah di validasi oleh para ahli dan diuji dari segi materi dan medianya, telah diujicobakan dalam skala kecil dan besar, serta melalui beberapa tahap revisi.

Menurut Agus (2007: 3) permainan sederhana dipandang penting untuk dikembangkan, terutama di sekolah-sekolah, karena bermanfaat bagi segi gerak

dan kebugaran fisik siswa. Apabila permainan banyak berisi gerakan berlari dalam waktu lama tetapi pergerakannya tidak perlu terlalu cepat, maka dipastikan permainan itu mengandung manfaat untuk mengembangkan daya tahan anak. Tetapi jika pergerakannya dicirikan oleh perubahan gerak yang cepat dan tiba-tiba, maka diyakini permainan itu mengandung manfaat untuk mengembangkan kelincahan dan power. Contoh permainan yang banyak menggunakan bola dan bola itu harus dilemparkan dan ditangkap, dipukul, dilambungkan atau dipantulkan, maka permainan itu banyak manfaatnya bagi pengembangan keterampilan gerak (memainkan benda lewat tangan atau kaki), yang merupakan komponen penting dari keterampilan dasar.

Akhirnya, dihasilkan sebuah produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah. Produk ini dikemas dalam bentuk buku panduan, yang digunakan oleh guru sebagai panduan dalam menerapkan berbagai jenis permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan siswa kelas bawah.

### **13. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi dan ketepatan untuk siswa kelas bawah memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi dan sampel penelitian produk panduan praktis model aktivitas jasmani permainan sederhana ini hanya dilakukan pada 6 SD Negeri di daerah Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, sehingga hasil penelitian pengembangan ini belum dapat digeneralisasikan untuk anak usia bawah di kota lain.
2. Penelitian yang lebih lanjut produk perlu dilakukan uji coba dengan sekolah dan subjek coba yang lebih banyak di SD Negeri maupun SD swasta di kota-kota lain.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **7. Simpulan Tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan produk panduan praktis model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinasi